

ABSTRAK

Pemerintah dan Bank Indonesia (BI) telah resmi menerbitkan mata uang Rupiah baru Tahun Emisi 2022 yang terdiri atas pecahan uang Rupiah Rp.100.000, Rp. 50.000, Rp. 20.000, Rp. 10.000, Rp. 5.000, Rp. 2.000, Rp. 1.000 dengan tetap mempertahankan gambar utama sebagaimana pada Uang Kertas TE 2016. Meskipun demikian masyarakat masih belum teredukasi dan perlu dibuat sistem informasi mengenai gambar-gambar yang tercetak dalam Uang Kertas TE 2022 berbasis digital, salah satunya teknologi *augmented reality* menggunakan metode *marker based tracking* dengan Uang Kertas TE 2022 sebagai *marker*. *Augmented Reality* dapat memberikan visualisasi objek 2D dan 3D pada dunia nyata melalui media kamera. Tujuan dari penelitian ini ialah memanfaatkan *augmented reality* sebagai media informasi sejarah tokoh pahlawan nasional dan informasi mengenai tarian tradisional, pemandangan Indonesia dan floral endemik Indonesia pada Uang Kertas TE 2022. Rangkaian penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Multimedia Life Cycle* (MDLC). Berdasarkan hasil pengujian metode *Blackbox* menyatakan bahwa seluruh fungsional pada aplikasi ARTOS berjalan dengan baik. Kemudian hasil pengujian dengan metode *System Usability Scale* (SUS) mendapat skor rata-rata yaitu 80,875. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ARTOS memiliki *Acceptability Ranges* dengan tingkat penerimaan *acceptable*, *Grade Scale* tergolong dalam kelompok B, dan *Adjective Ratings* kategori *good*. Sehingga, secara keseluruhan dapat disimpulkan aplikasi ARTOS telah memenuhi kriteria *usability* dan dapat diterima berdasarkan persepsi *user*.

Kata kunci: Uang Kertas TE 2022, *Augmented Reality*, MDLC, *Blackbox*, SUS